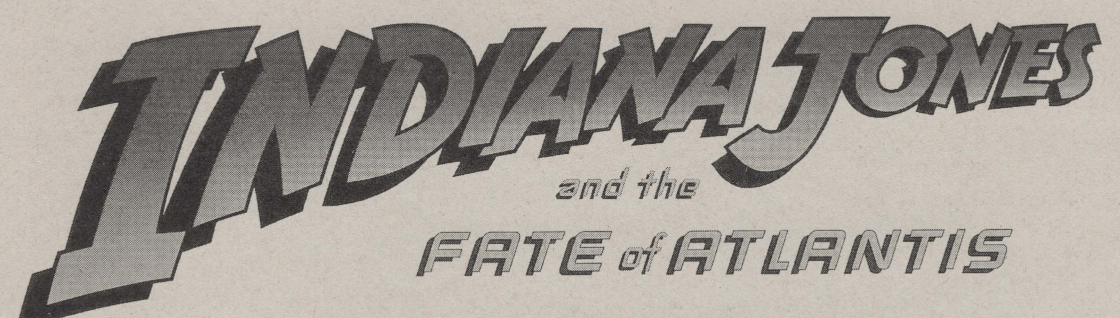




IBM Referenzkarte

Inhalt

In Ihrer *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* Schachtel sollten folgende Dinge enthalten sein:

1 - Die Disketten
2 - Eine Anleitung

Achtung: Damit Ihr Computer richtig ausgenutzt wird, wurde Indiana Jones and the Fate of Atlantis so entworfen, daß der aktuelle State-of-The-Art Standard mit 256 Farben, vielen aktuellen Soundkarten und Maus unterstützt wird. Sie können das Spiel aber auch mit der minimalen Konfiguration, also ohne Maus (nur mit der Tastatur) und ohne Soundkarte (nur mit dem PC-Lautsprecher), spielen. Dann ist der Spielspaß allerdings minimal eingeschränkt.

So geht's los

Bitte beachten Sie, daß die Disketten dieses Programms nicht kopiergeschützt sind. Deswegen sollten Sie sich in jedem Fall eine Sicherheitskopie anlegen und das Original sicher aufbewahren. Wie Sie die Disketten kopieren könne, erfahren Sie aus dem Handbuch Ihres Computers.

Sie können Indiana Jones and the Fate of Atlantis nur von einer Festplatte spielen. Es läuft nicht auf Disketten. Wir haben ein kleines Installationsprogramm auf die erste Diskette gespielt, daß Ihnen alle Arbeit abnimmt.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis benötigt mindestens **9,9 Megabyte Festplattenspeicher (plus ungefähr 50K pro gespeichertem Spiel).**

Das Spiel benötigt ca. 570K verfügbares RAM (das sind 583.000 Bytes), um korrekt laufen zu können. (Die nachfolgenden Anweisungen gehen davon aus, daß Sie das Laufwerk A verwenden. Benutzen Sie Laufwerk B, ersetzen Sie einfach a: durch b: und A› durch B›.)

Um Indiana Jones and the Fate of Atlantis zu installieren, booten Sie Ihren Computer wie gewohnt und legen dann **Disk 1** in das Laufwerk A. Tippen Sie **A:** und bestätigen Sie mit Return/Enter. Danach tippen Sie **INSTALL**, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen, und einem Doppelpunkt. Um beispielsweise auf Laufwerk C zu installieren, tippen Sie: **INSTALL C:** (Return/Enter) Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Spiel wird dann in dem Verzeichnis **ATLANTIS** installiert. Um das Spiel von der Festplatte zu spielen, wechseln Sie auf das Laufwerk, auf dem Sie Indiana Jones and the Fate of Atlantis installiert haben. Tippen Sie dann **cd\atlantis** (Return/Enter) atlantis (Return/Enter)

Spezielle Optionen

Indiana Jones and the Fate of Atlantis erkennt automatisch, welche Grafik- und Soundkarten Sie installiert haben und stellt sich darauf ein. Wenn diese Erkennung nicht richtig funktioniert, oder Sie einen anderen Modus ausprobieren möchten, können Sie beim Start des Programms folgende Optionen angeben.

a	AdLib oder PC-Soundman
s	Soundblaster
r	Roland (LAPC-1)
i	Interner Lautsprecher
m	MCGA-Modus (PS/2)
v	VGA-Modus
mo	Maus-Kontrolle
j	Joystick-Kontrolle
k	Tastatur-Kontrolle

Um Indiana Jones and the Fate of Atlantis also mit Joystick und mit AdLib-Sound zu starten, müssen Sie **Atlantis ja** (Return/Enter) eingeben.

Cursor-Kontrolle

Sie können eine Maus zur Cursor-Kontrolle einsetzen, wenn Sie einen kompatiblen Maustreiber installiert haben. Mit dem linken Mausknopf wählen Sie Objekte auf dem Bildschirm oder die entsprechenden Sätze, die Sie ausgeben möchten. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um ein markiertes Wort mit einem Objekt, auf das der Cursor zeigt, zu benutzen. Wenn Sie durch Ihr Inventar 'rollen', können Sie mit der rechten Maustaste auf die Pfeile klicken, um sofort zum Anfang oder Ende zu gelangen. Wenn Sie sowohl Maus als auch einen Joystick installiert haben, können Sie eine Kontrolleinrichtung auswählen, indem Sie die **CTRL** Taste gedrückt halten und **m** für Maus oder **j** für Joystick drücken. Sie können nur analoge Joysticks benutzen.
Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/Amstrad-Computer angeboten werden, funktionieren leider nicht. Um den Joystick neu zu kalbirieren, drücken Sie ebenfalls **CTRL j**.

Tastatur-Kontrolle

Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Pfeil-Tasten oder dem numerischen Ziffernblock bewegen. Die Taste **'Return/Enter'** entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste **'Tabulator'** (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet, über der Control-Taste) entspricht dem rechten Mausknopf.

Benutzung der Tastatur während Faustkämpfen

Wenn Sie bei Faustkämpfen lieber die Tastatur benutzen möchten, drücken Sie die **F**-Taste, um den 'Kampf-Cursor' auszuschalten. (Drücken Sie **f** erneut, wenn Sie wieder mit der Maus oder dem Joystick spielen möchten). Der Faustkampf wird mit folgenden Tasten gesteuert:

Wenn sich Indy auf der linken Seite befindet

Schritt zurück 7	Hohe Abwehr 8	Hoher Schlag 9
Schritt zurück 4	Mittlere Abwehr 5	Mittlerer Schlag 6
Schritt zurück 1	Niedrige Abwehr 2	Niedriger Schlag 3

Wenn sich Indy auf der rechten Seite befindet

Hoher Schlag 7	Hohe Abwehr 8	Schritt zurück 9
Mittlerer Schlag 4	Mittlere Abwehr 5	Schritt zurück 6
Niedriger Schlag 1	Niedrige Abwehr 2	Schritt zurück 3

Bitte achten Sie darauf, daß bei Faustkämpfen die Num Lock nicht aktivert ist

Speicher-Alarm

Wenn dem Spiel der Speicher ausgeht, benutzt es die Festplatte zum Auslagern wichtiger Daten. Dadurch wird das Spiel auf einmal relativ langsam. Wenn Ihnen dies passiert, dann speichern Sie den Spielstand, beenden das Spiel und entfernen möglichst alle speicher-residenten Programme (TSRs), natürlich bis auf den Maustreiber.

Speichern / Laden von Spielständen

Drücken Sie F1, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern möchten. Sobald das entsprechende Menü erscheint, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Knöpfen, die Sie anklicken können: SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (um wieder zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie F1 gedrückt hatten) oder ENDE (um zum DOS zurückzukehren).

Um zu Speichern: Klicken Sie auf den SPEICHERN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Nun können Sie einen Namen für diesen Spielstand eintippen. Stand dort schon ein Name geschrieben, können Sie diesen mit der 'Backspace'-Taste löschen und dann einen neuen eingeben. Drücken Sie RETURN. Klicken Sie dann auf OK, um wirklich zu speichern, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Um zu Laden: Klicken Sie auf den LADEN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um die Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der List zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Klicken Sie danach OK, um wirklich zu laden oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen möchten. Achtung: Wenn Sie einen Spielstand laden, geht natürlich die Situation, in der Sie sich befanden, als Sie F1 gedrückt haben, verloren, AUSSER, Sie haben vorher den Spielstand gespeichert. Wenn Sie also auf Nummer sicher gehen wollen, daß Ihnen nichts verloren geht, speichern Sie erst, bevor Sie einen alten Spielstand laden.

Tastaturfunktionen

Spiel laden oder speichern	F1
Schnitt-Szene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	F8
Spielpause	Leertaste
Sound lauter/leiser	Ü/*
Texte schneller	+
Texte langsamer	−
Maus-Steuerung	CTRL m
Joystick-Steuerung	CTRL j
Spiel beenden	ALT x, CTRL c oder ALT q
Versionsnummer	CTRL v